メガ・CD専用
ソウルスター
SOUL STAR
MEGA CD
1-2
PLAYERS

MEGA-CDディスク 使用上のご注意

●キズつけないで

ディスクにキズをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いてはダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどをはらないでください。

●保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●●●健康上のご注意●●●

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

MEGA-CDディスクは、メガ-CD専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

INDEX

●ストーリー……………1
●メインメニュー………3
●オプション……………3
●ゲームの開始…………4
●ゲーム画面……………4
●ゲームの難易度………5
●ゲームオーバー………5
●アグレッサー…………6
●パワーアップリング…9
●ウェポンセレクト……9
●ミッション……………10

STORY

＜ストーリー＞

ついに見つけた!!
我が母星の仇！　我が種族の仇！　我が人生の仇!!

クライヨ星を失ってから２世紀余り・・・
クライヨの戦士達は自分達の母星を滅ぼした異星人“マーコイド”を追い続けてきた。マーコイドは１週間でクライヨ星を侵略し、略奪し尽くした後、クライヨ星を破壊した。クライヨの巨大母艦“トリーゴン”は、恒星間探査任務のため難を逃れたが、帰還したその宙域には小惑星帯とクライヨ軍の残骸が広がっているだけだった。わずかに見つけた敵の残骸から、マーコイドの仕業であることと、マーコイドが向かった宙域が判明し、仇を撃つべく追撃を開始した。

マーコイドは素早かった。有人惑星を見つけると、直ちに攻撃、略奪、破壊するのだ。その間１０日とかからない。他の惑星に救援の要請が届く頃には、すでにその星はないのだ。

クライヨの戦士達は、巨大母艦“トリーゴン”内で一生を終えた。怒りを子孫に伝えつつ・・・

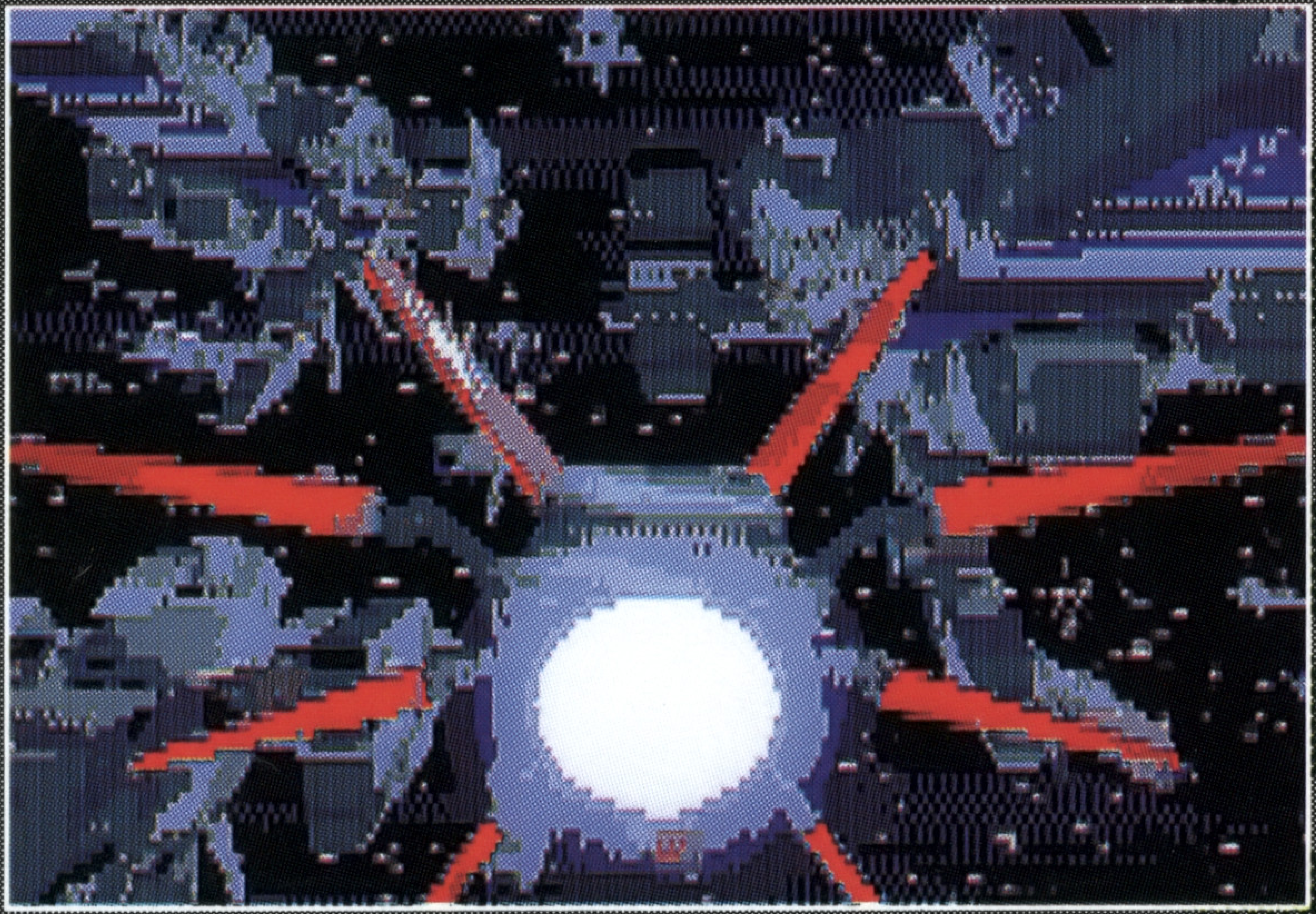
巨大母艦トリーゴン内にはクライヨのすべてが詰まっていた。生活、文化から、兵士の訓練、新兵器の開発まであらゆる物があった。トリーゴンはクライヨ人にとって第二の故郷となった。

しかし、幾歳が過ぎようともクライヨの戦士達は忘れなかった。豊かな大地、クライヨ星を破壊された恨みを・・・

マーコイドは、若い太陽と６つの惑星からなるソウルスター星系に攻撃目標を定めた。ソウルスター星系での戦闘は、意外にもマーコイドをてこずらせた。マーコイドは長期戦を想定し、惑星レイラに基地を建設し始めた。そこにクライヨの戦士の船、トリーゴンは追いつくことができたのだ。

クライヨの戦士達は、２世紀余りにかけて開発した先人達の意志、新型戦闘機“アグレッサー”に希望を託し、惑星レイラに攻撃体制をとった。

戦いの時が迫る・・・



MAIN MENU

＜メインメニュー＞

ゲームデモ中にスタートボタンを押すと、
メインメニューが表示されます。

1 PLAYER START：
1人プレイでゲームをする。

2 PLAYER START：
2人プレイでゲームをする。

OPTIONS：
オプションを設定する。

OPTIONS

＜オプション＞

コントロールコンフィグ
キーの設定を変更できます。
ミュージックテスト
音楽を聞くことができます。

SFXテスト
効果音を聞くことができます。

SFXボリューム
効果音の大きさを変更できます。
ビュークレジット
開発スタッフの紹介です。
EXIT
メインメニューに戻ります。

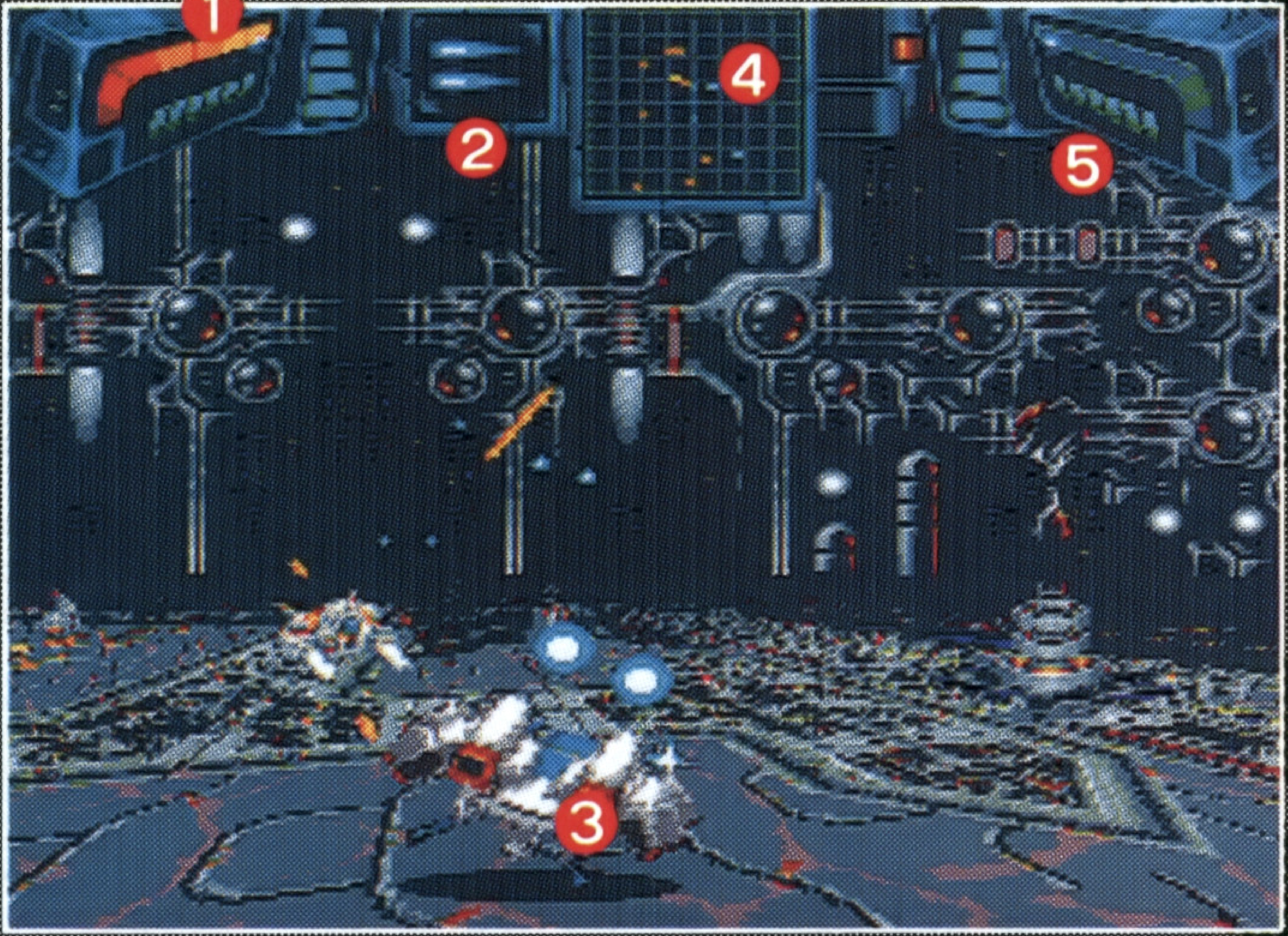
GAME START

＜ゲームの開始＞

メインメニューで“1　PLAYER　START”または“2　PLAYER　START”を選択する事によって、ゲームを開始します。
ゲームは、マーコイドが標的にしているソウルスター系の６つの惑星を舞台に展開されます。
各ミッションの前には、トリーゴンのコンピュータ、グリアから送信されるブリーフィングが行なわれます。ここでミッションの目的や注意点などが説明されます。

GAME SCREEN

＜ゲーム画面＞



❶ シールドインジケーター：
シールドの残量を表示します。
ブルーのパワーアップリングをくぐるとシールドを補充することができます。
１ＰＬＡＹ時には危険になると、エネルギーからシールドを自動で変換します。
また余剰シールドは、エネルギーに自動で変換します。
２ＰＬＡＹ時には手動で変換しなければなりません。

❷ ウェポンスクリーン：使用中の武器が表示されます。

❸ アグレッサー（自機）：
ストライク・クラフト（戦闘機）、ターボ・コプター（ヘリコプター）、コンバット・ウォーカー（２足歩行ロボット）の３種類に変形します。

❹レーダー（ターボ・コプター、コンバット・ウォーカー時）：
自分を中心として、敵の位置を確認できます。
ストライク・クラフト時には表示されません。

❺エネルギーインジケーター：
武器エネルギーの残量を表示します。エネルギーが貯まると武器の威力がアップします。グリーンのパワーアップリングをくぐるとエネルギーを補充することができます。1PLAY時には余剰シールドは、自動でエネルギーに変換します。また危険になると、自動でエネルギーをシールドに変換します。2PLAY時には手動で変換しなければなりません。

GAME LEVEL

＜ゲームの難易度＞

ソウルスターにはEASY、MEDIUM、HARDの難易度があります。
マーコイドの母船内部に3つのワープ・ゲートがあり、プレイヤーがそのいずれかに侵入することによって難易度が決まります。

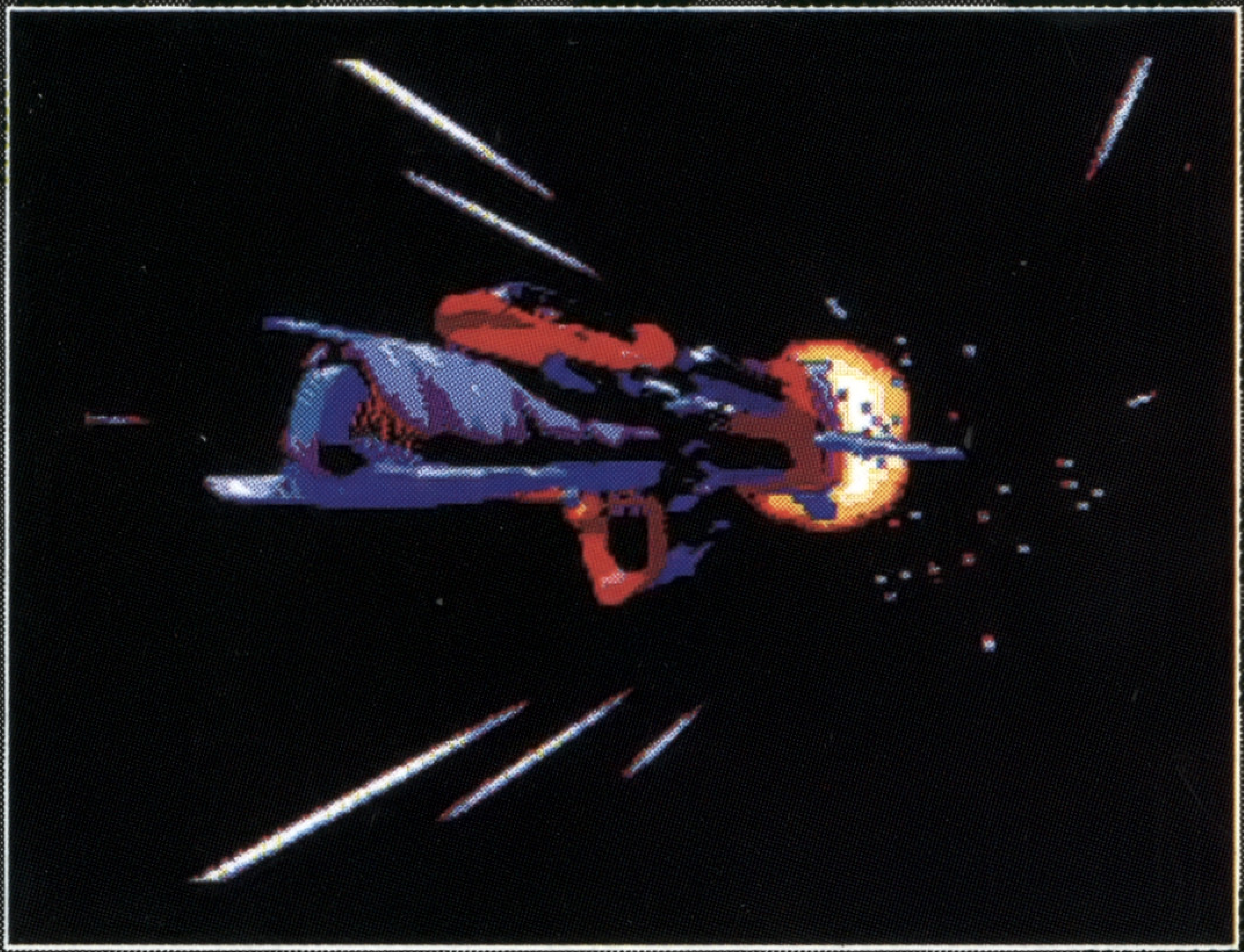
GAME OVER

＜ゲームオーバー＞

アグレッサーのシールドが無くなると破壊されてしまいます。3回破壊されるとゲームオーバーになります。コンティニューを選択すると、ゲームオーバーになったステージからゲームを再開することができます。ただし、コンティニューができるのは1回だけです。

AGGRESSOR

＜アグレッサー＞



（サブライト　ストライク・クラフト時）

総重量：19.7t　　全長：18.6m

全幅　：12.4m　　全高：7.1m

最高速度（宇宙空間）：183.3km／sec

（大気圏内）：17.2km／sec

アグレッサーは様々な武器を備え、さらに状況に応じて3タイプに形態を変化させることができる。母船の多機能コンピュータ”グリア”が戦闘地域の地形や環境、作戦目標のデータなどから的確に判断して、自動的に理想的なアグレッサーの形態を選択する。

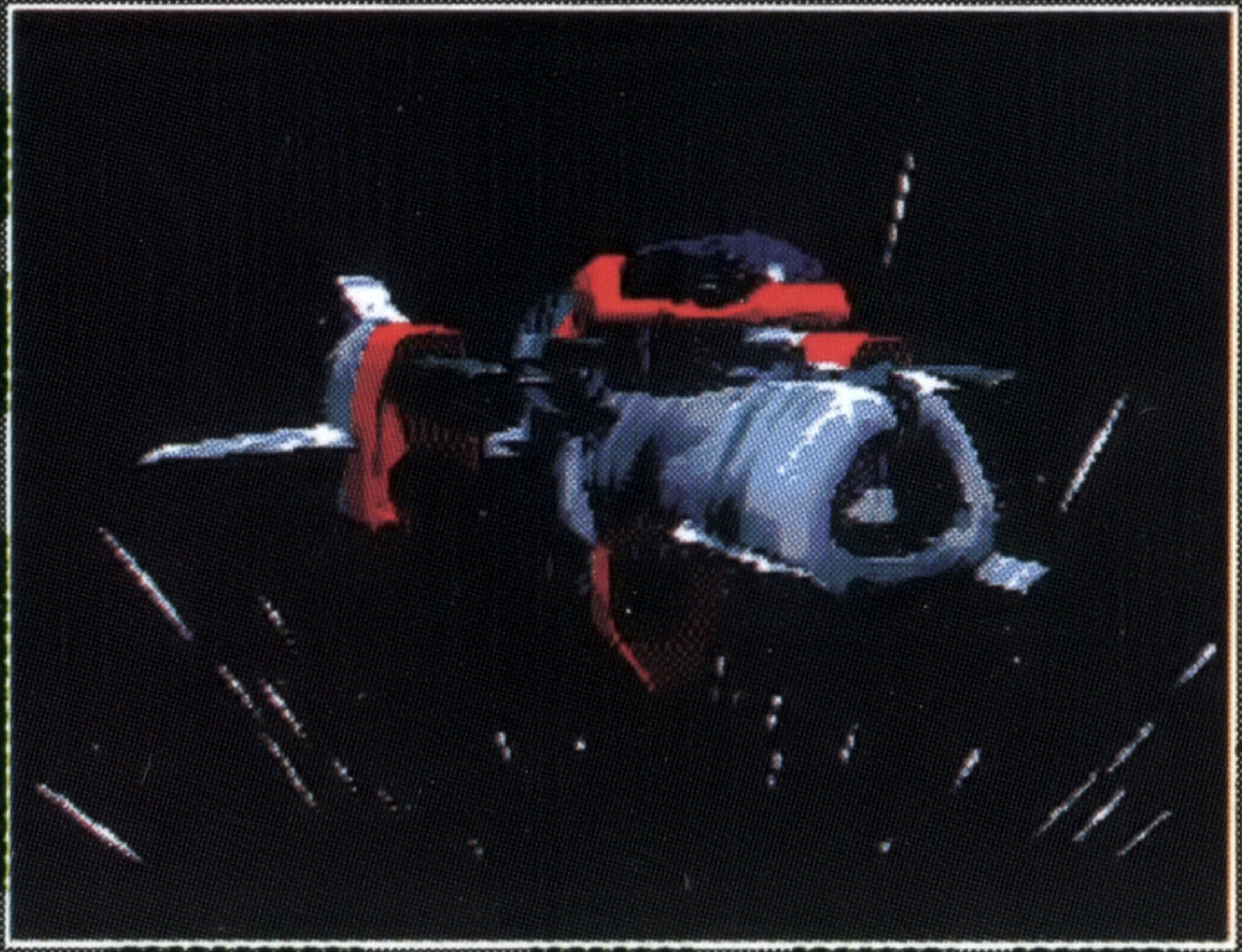
○アグレッサーパイロットマニュアル

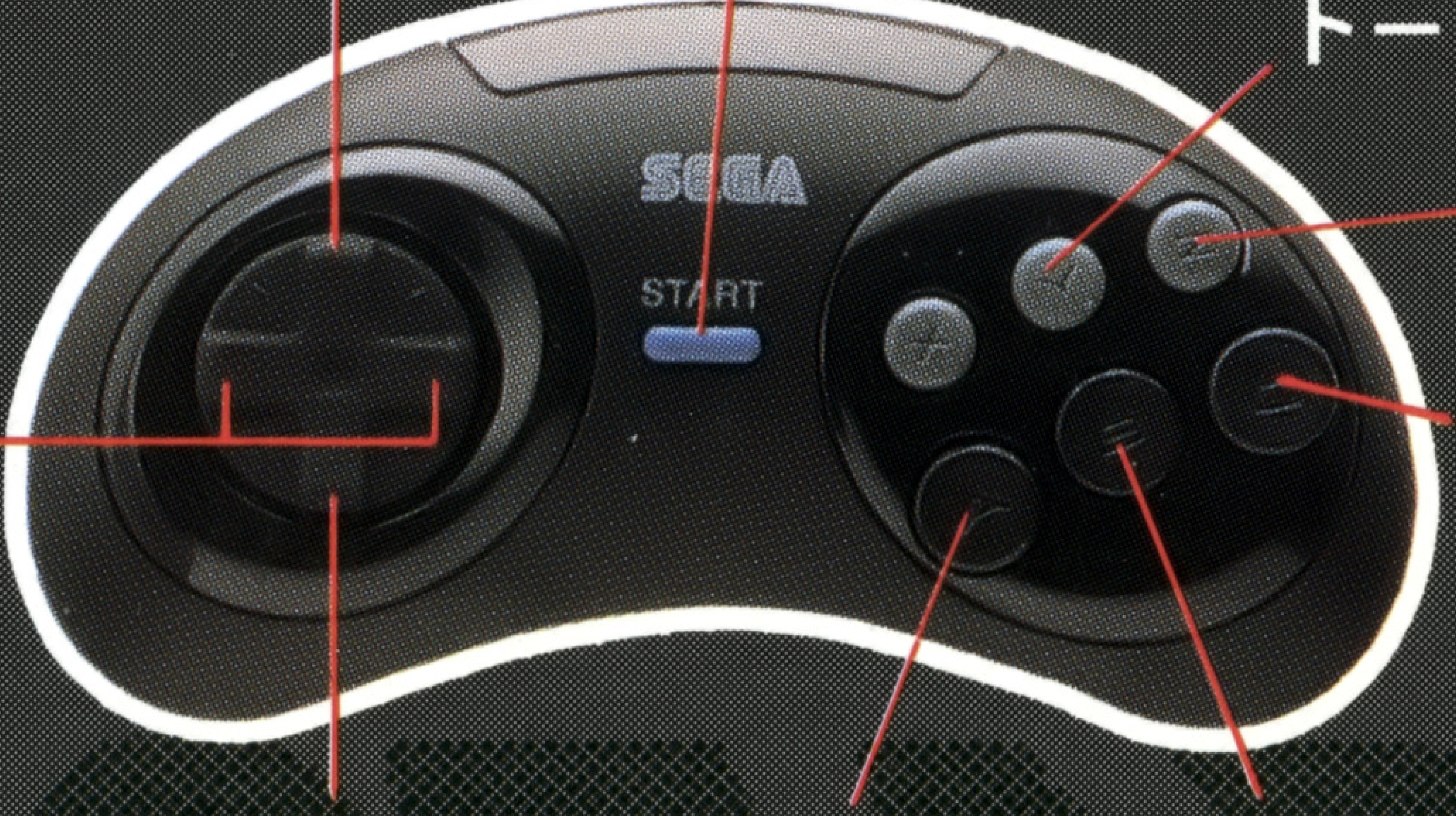
（1 PLAYER GAME 及び 2 PLAYER GAMEの1プレイヤー側）

●ストライク・クラフト

超高速飛行性能を備える宙空両用戦闘機。

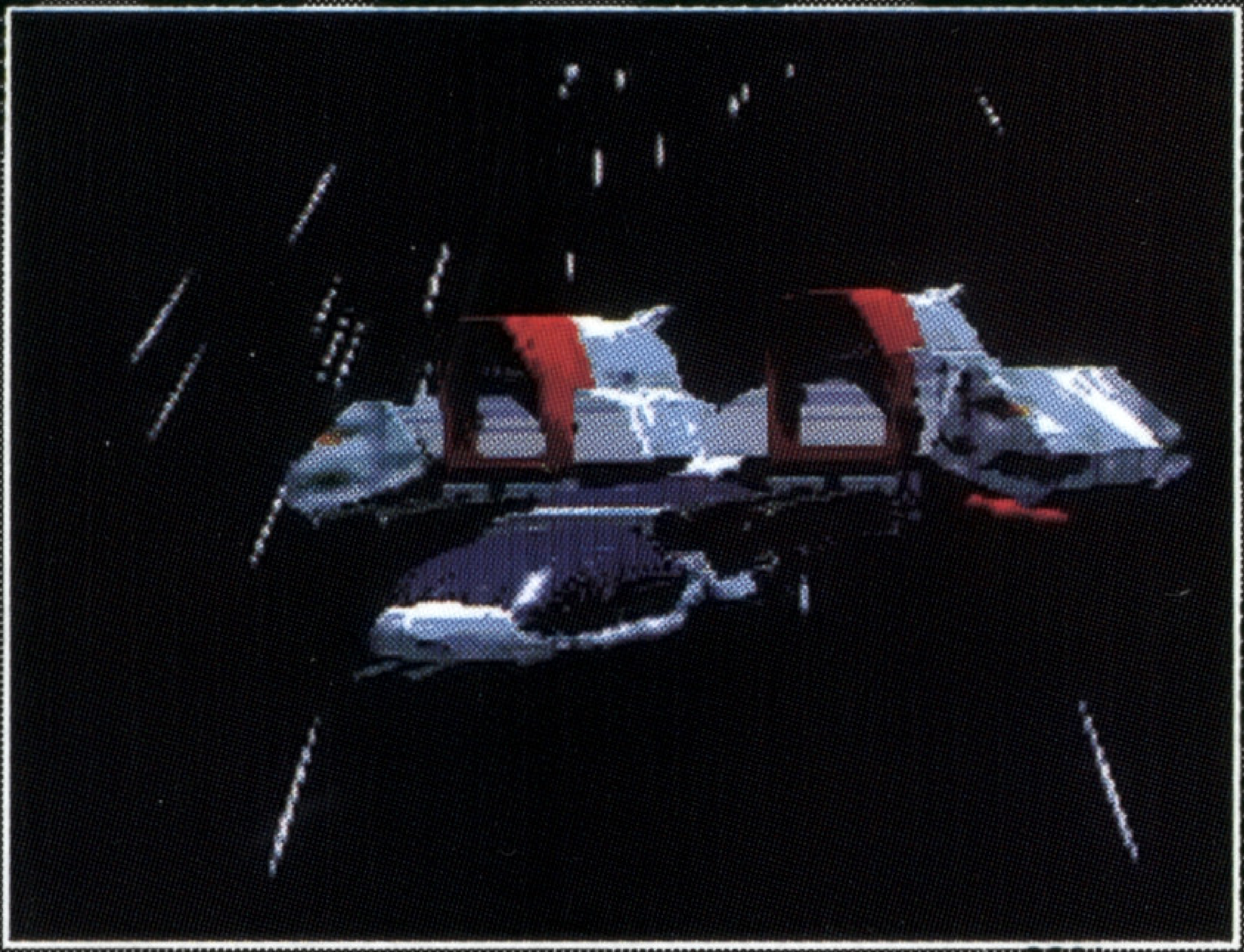
主として、宇宙空間と高速の戦闘で用いられる。

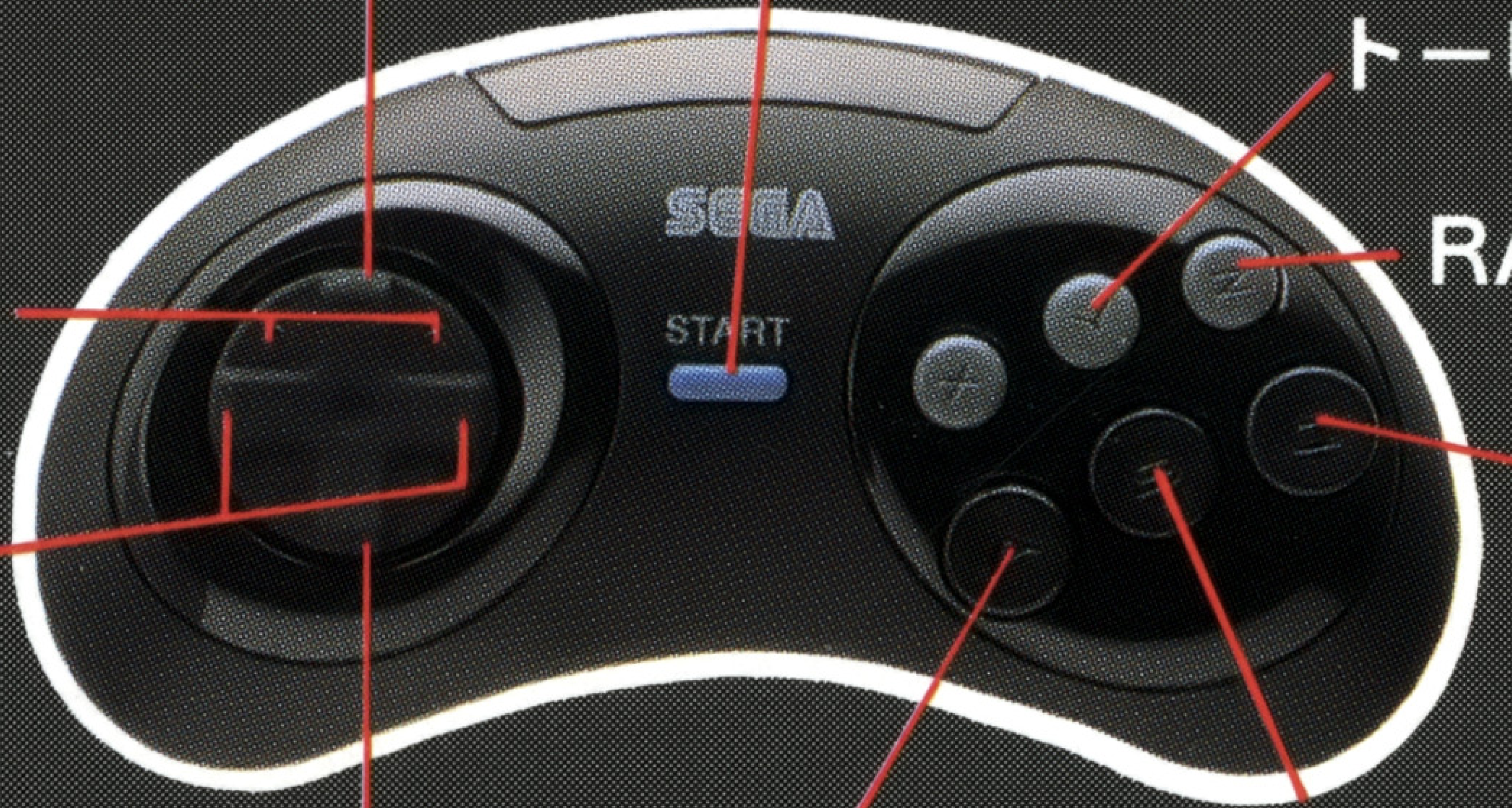




●ターボ・コプター

高出力エンジンを利用したローターの無いヘリコプター。優れた機動性を備え、全方向の戦闘で力を発揮する。また水中性能も備える。





前進
ポーズ／ポーズ解除をします。
トーピード発射
RAM発射
左右に方向転換
左右に横滑り
Ⓒボタン＋✚：上昇
Ⓒボタン＋✚：下降
後退
武器発射
武器選択

●コンバット・ウォーカー

厚い装甲を持つ二足歩行マシン。あらゆる環境の地上戦闘に用いられる。ジャンプ、ダッシュなど機動力に優れる。

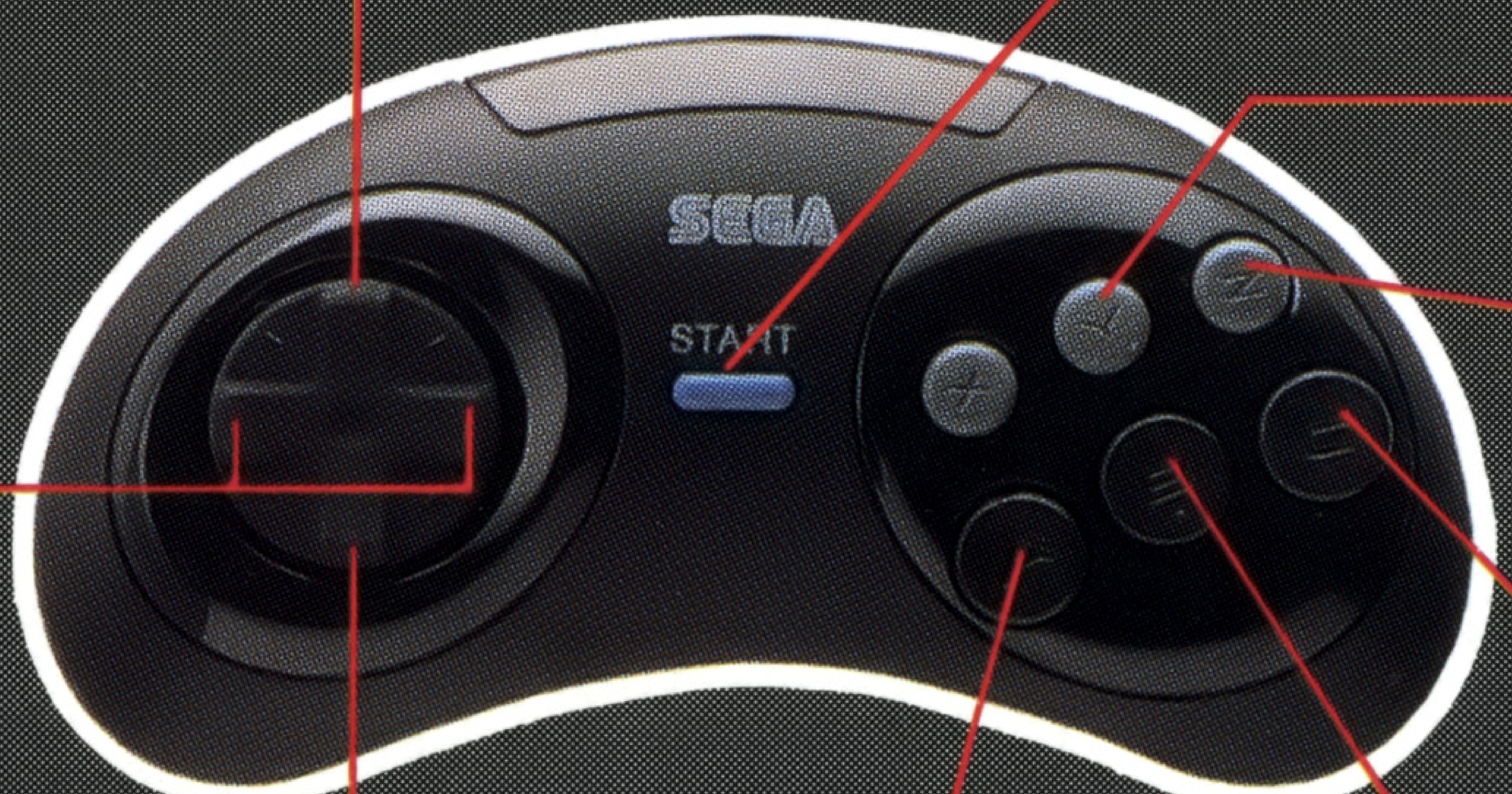
前進
ポーズ／ポーズ解除をします。
トーピード発射
RAM発射
左右に方向転換
ジャンプ／押し続けると飛行します。
⋮
Ⓒボタン＋✚：ターゲットを変える。
後退
武器発射
武器選択……Ⓑボタン＋✚：ダッシュします。

○アグレッサー・ガンナーマニュアル
（２　ＰＬＡＹＥＲ　ＧＡＭＥの２プレイヤー側）

画面に現れる照準を動かして敵を攻撃します。

❶ ウェポンスクリーン（２ＰＬＡＹ側）：
２ＰＬＡＹＥＲの使用中の武器が表示されます。

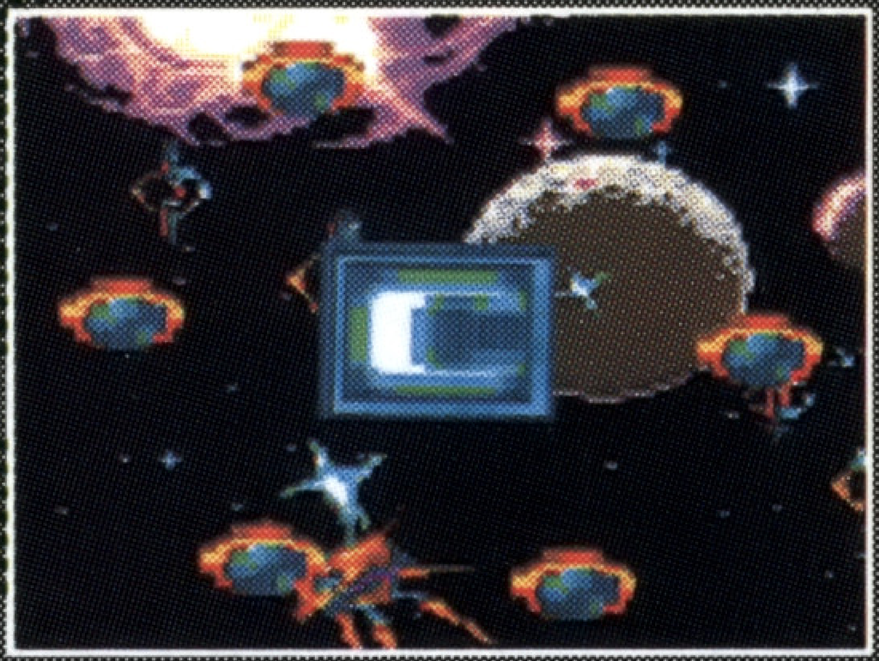
❷照準：敵にねらいを付けます。



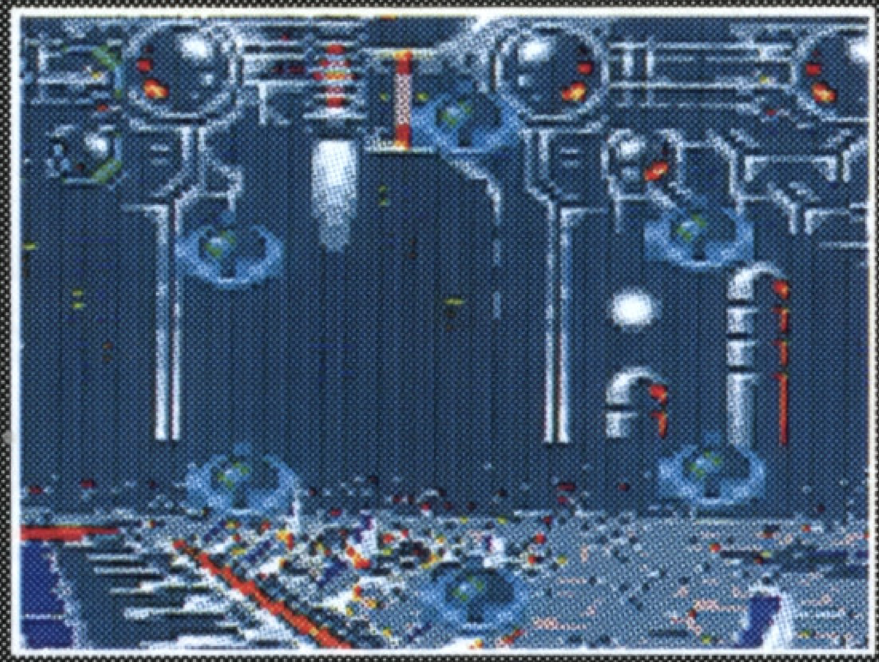
＜注意＞ⒶⒷⒸ＋ＳＴＡＲＴボタンでパットからリセットをかけることができます。
ポーズ中にスコアと残機数が表示されます。
ビジュアルシーンはＳＴＡＲＴボタンでスキップできます。
RAM、トーピードは準備に5秒かかります。
5秒間ボタンを押し続けてください。

POWER UP RING
＜パワーアップリング＞

敵を倒した時、球状の物体を落としていくことがあります。これを撃って破壊するとパワーアップリングが出てきます。これをくぐるとことによってアグレッサーがパワーアップします。



RED：武器の追加
武器が追加されます。
文字によって追加される武器が異なります。



BLUE：シールド回復
シールドを回復します。
シールドが無くなるとアグレッサーが破壊されます。

GREEN：エネルギー回復
エネルギーを回復します。
エネルギーが貯まると武器がパワーアップします。

WEAPON SELECT
＜ウェポンセレクト＞

アグレッサーには多数の武器が搭載されており、Ⓑボタンを押すことで切り替えることができます。ゲーム開始時には、パルスレーザーとミサイルのみ装備していますが、その後、赤いパワーアップリングをくぐることで、様々な武器を追加してゆくことができます。

＜パルスレーザー＞
威力は低いが、連射可能な武器。
アグレッサーの標準武装。

M ＜ミサイル＞
レーザー誘導型ミサイル。アグレッサーには４つのパイロンを装備。

C ＜リングキャノン＞
高出力のプラズマ砲。連射も可能でアグレッサーの主力武器。

H ＜ホーミング・スフィア＞
誘導型球形プラズマ弾。

L

＜レーザー＞
収束率の高いレーザー砲。

R

＜ロケット＞
威力の高い高速ロケット弾。

B

＜ボム＞
推進機能を付加し、宇宙空間での使用を可能にした爆弾。

X

＜ロング・チャージ・エネルギー・パルス＞
未完成の武器。アグレッサーに搭載予定だが間に合わなかった。現在、トリーゴンで開発中。

惑星毎に入手

＜トーピード＞
極めて強力な武器。スクリーン上のすべての敵を破壊するが、同時にアグレッサーのシールドもダメージを受ける

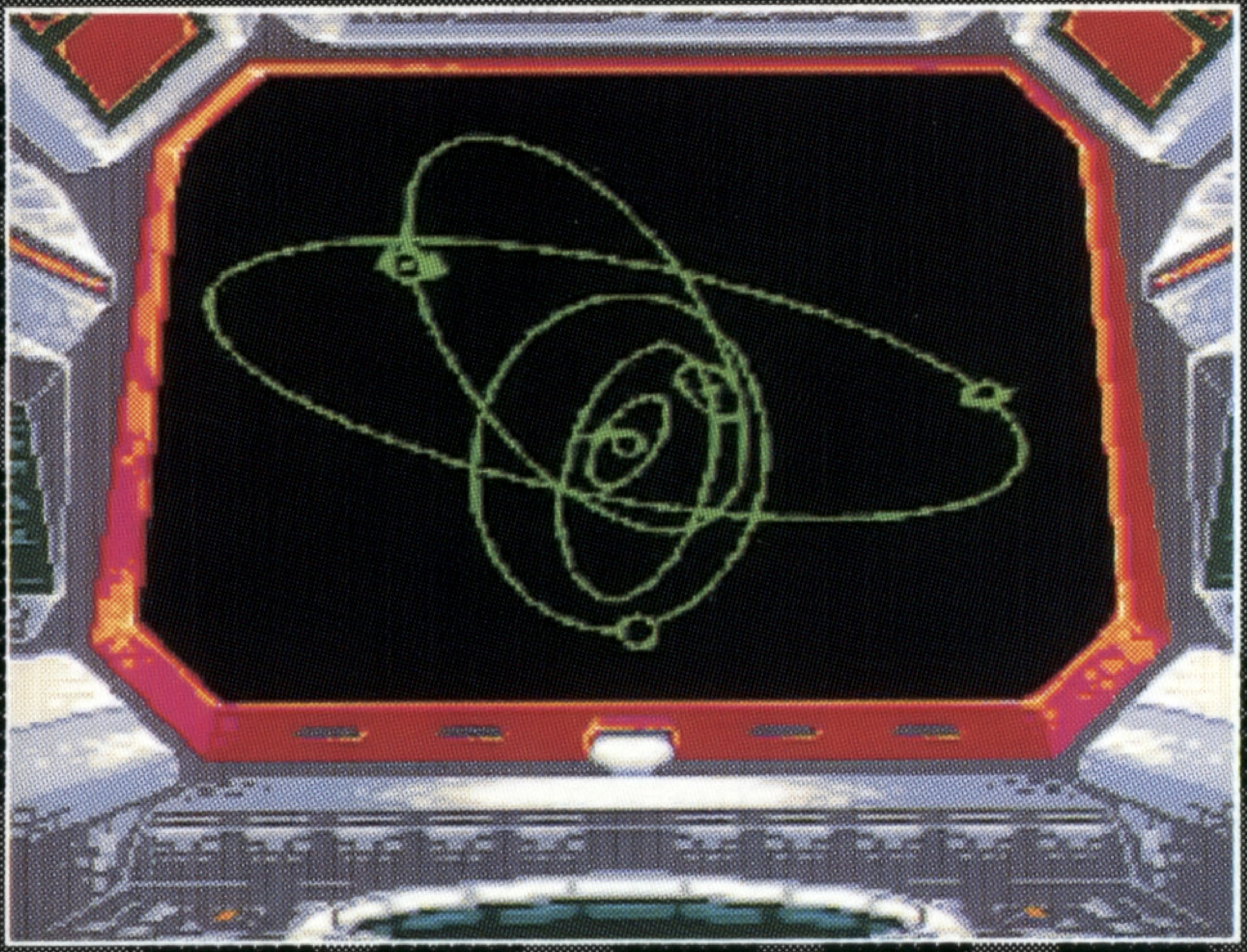
惑星毎に入手

＜RAM＞
アグレッサーの後ろを追尾する火力支援機。

※アグレッサーには、RAM、トーピードを除き、最大4種類の武器が搭載できます。4種類を越えて武器を持つと、前に持っていた武器のうちどれかを排除してしまいます。またメインショットは、リングキャノン、レーザーを取った時に、パルスレーザーの代わりに装備します。武器がいらない時は取らないように注意してください。

MISSION
＜ミッション＞

ミッションマップ



惑星レイラ

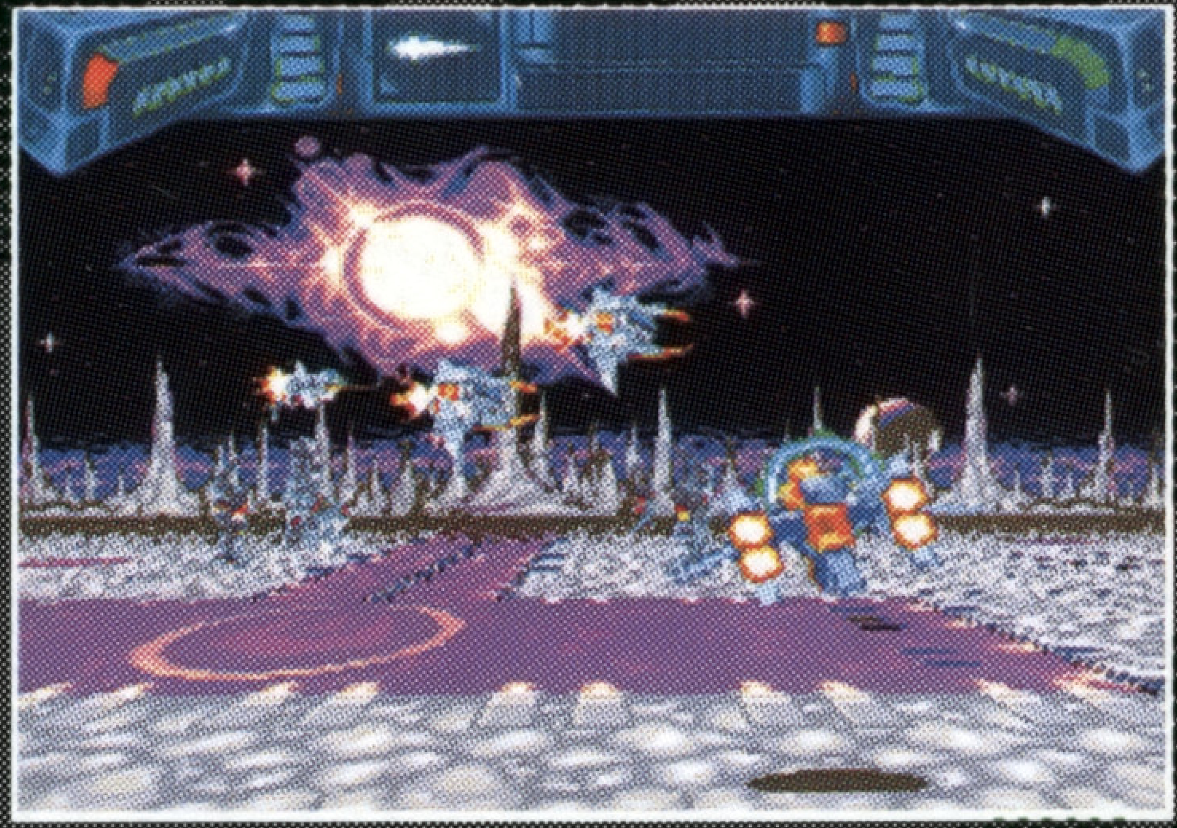
ワープシップ

(MID)	(EASY)	(HARD)
惑星トウィンガ	惑星ブルガン	惑星トウィンガ
惑星ガイガン	惑星トウィンガ	惑星グーハ
惑星ブルガン	惑星ガイガン	惑星ブルガン
惑星グーハ		惑星ガイガン
		惑星メタファス

マーコイドセンターシステム

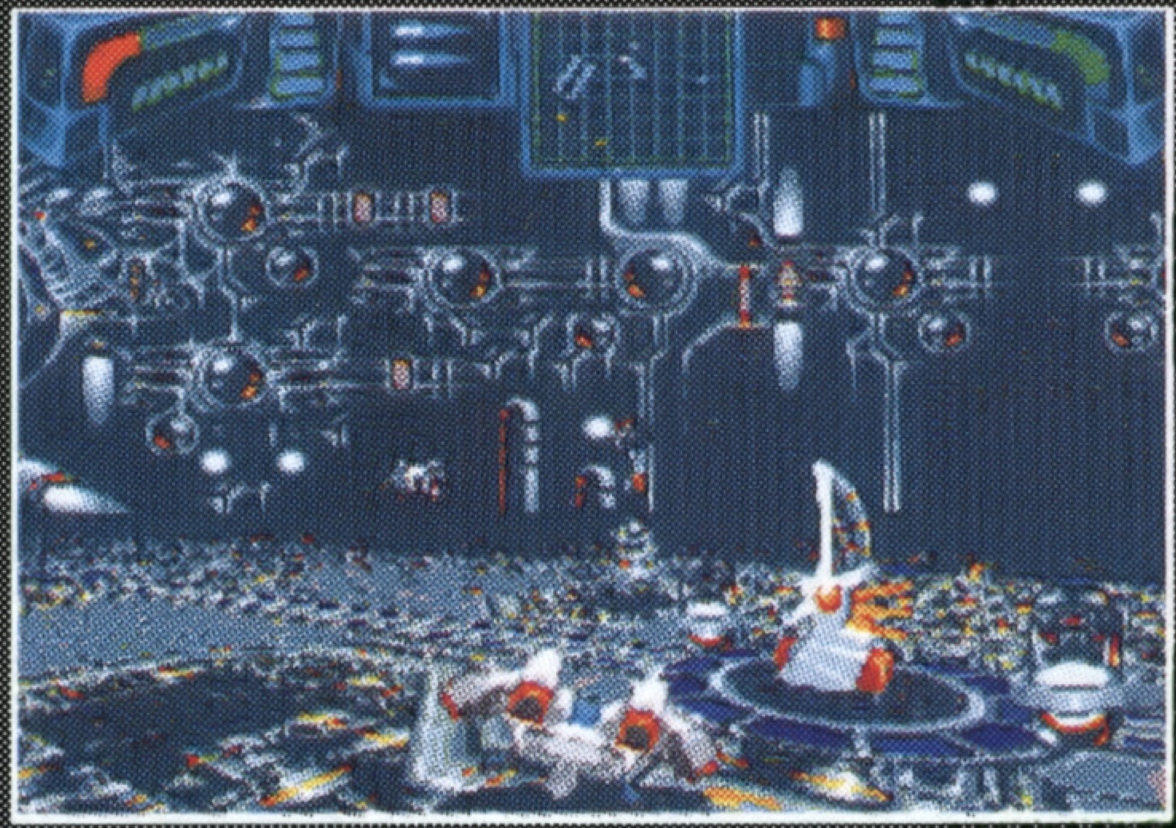
●惑星レイラ

マーコイドのワープシップが侵入した。敵の第一防御網を突破し、迎撃基地を破壊せよ。さらに、第二防御網を突破して、マーコイドのワープシップに侵入せよ。



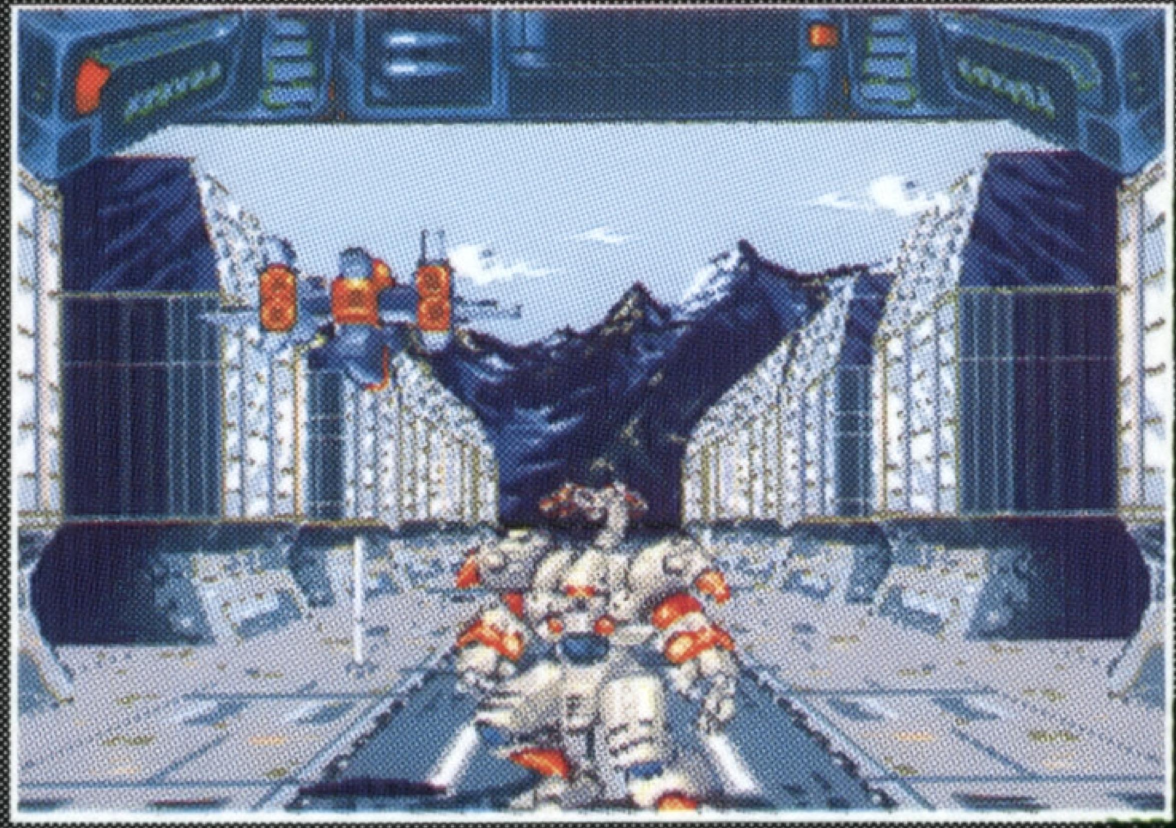
●ワープシップ

マーコイドの母船には３つのワープ・ゲートがある。プレイヤーはワープ・ゲートのいずれかのスイッチを入れて、ワープを行い、敵を追撃しなければならない。ワープシップ中央に位置するメインコンピュータを破壊した後、３つのワープ・ゲートのいずれかを作動させ、リニアカタパルトに乗ってワープを実行せよ。ワープ・ゲートを使用するには、パワーパイロンを囲んでいる球体を破壊し、ワープゲートを発生させ、赤い円のリニアカタパルトに乗れ。



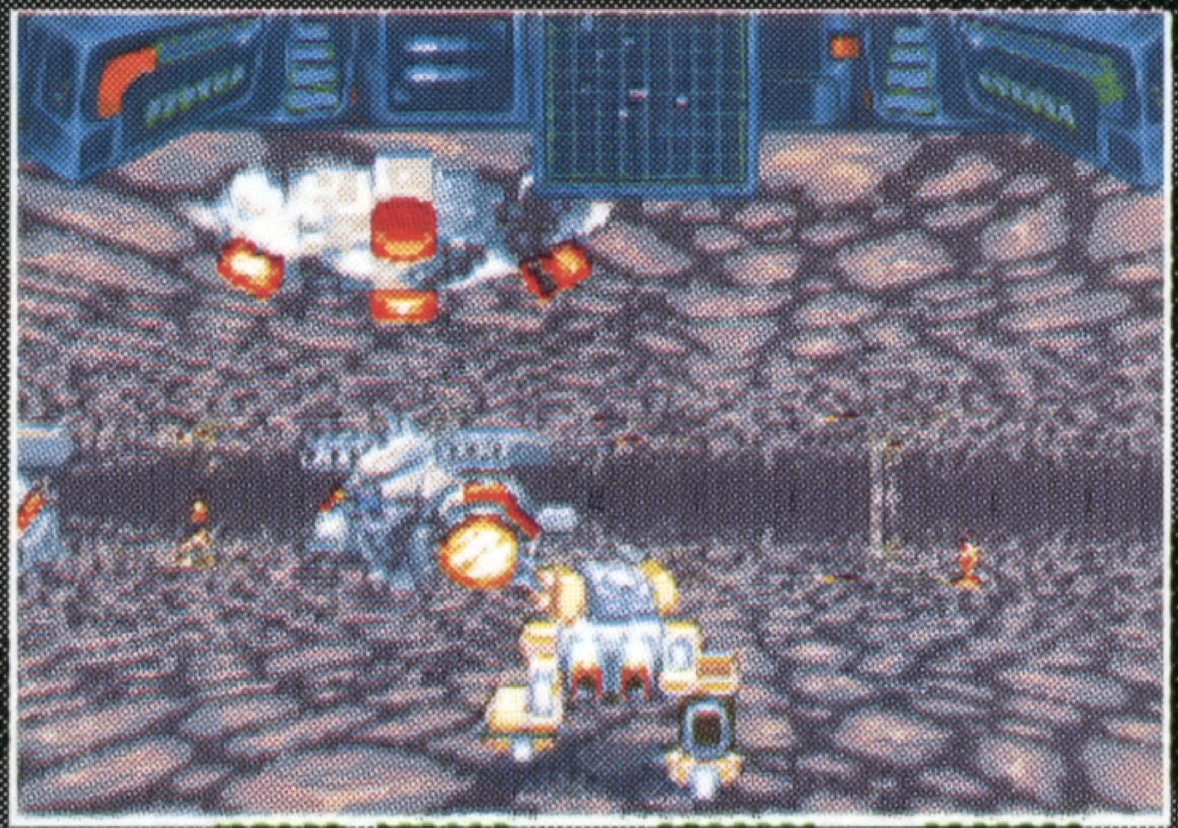
●惑星ガイガン

マーコイドたちは惑星ガイガンの中心核にエネルギー抽出装置を設置した。第一に、マーコイドが支配する都市に侵入し、地上の防衛軍を破壊せよ。次に、エネルギー抽出装置を破壊して、彼らの主動力源を断ち切らなければならない。



●惑星ブルカン

マーコイドは惑星ブルカンの地下で巨大な掘削機を用いて、彼の戦艦を建造するために必要な鉱物の採掘を行なっているらしい。小惑星群を突破し、メイン・トンネルに侵入せよ。そして、マーコイドの採掘施設を破壊しなければならない。



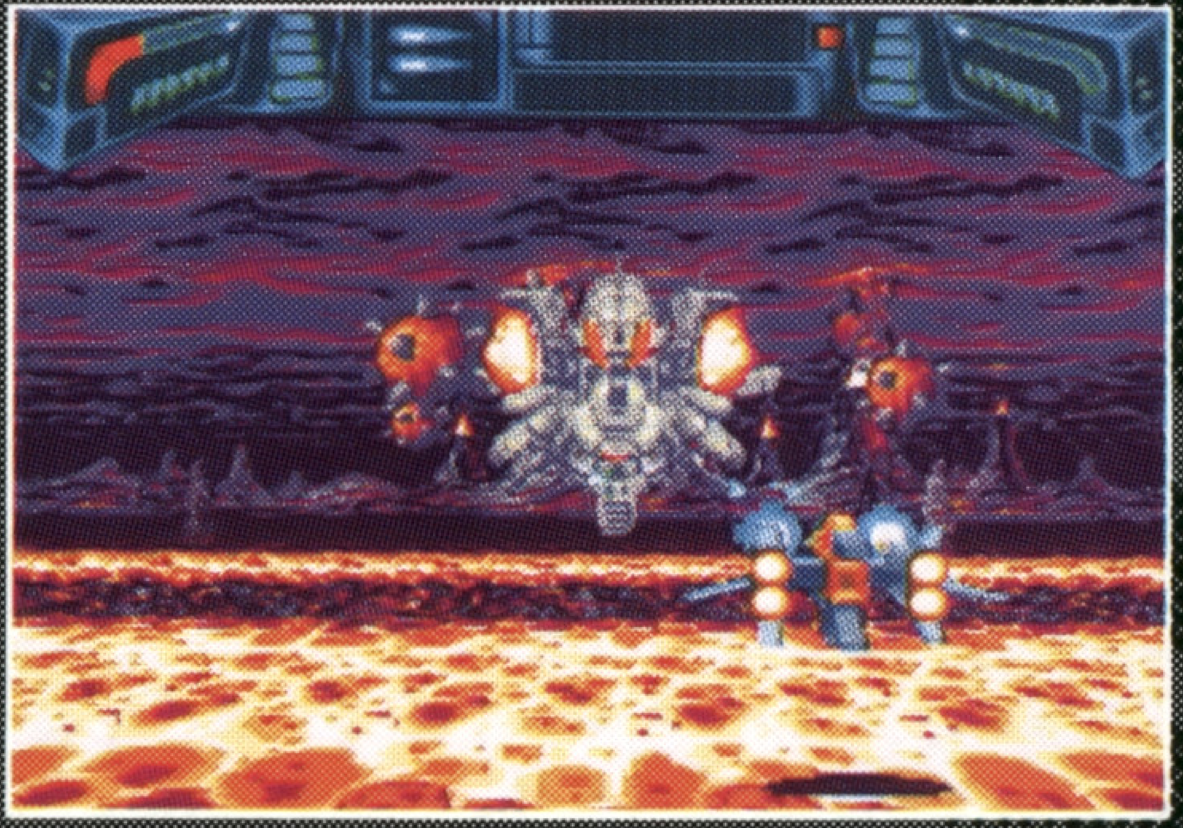
●惑星トウィンガ

マーコイドたちはトウィンガの海にトラクター・ビーム装置を設置した。これを用いてクライヨの母船トリーゴンを捕らえ、トウィンガの地表に衝突させようとしている。このミッションの目的はトラクタービームを破壊することである。トウィンガ海上の防衛網を突破し、海底に設置されたトラクター・ビーム・ジェネレーターを破壊せよ。

●惑星グーハ

マーコイドの通信センターがグーハにある。まず防衛軍施設を破壊し、次に彼らの通信センターのエネルギー・システムを破壊し、敵艦隊の通信網を混乱させせよ。これに成功すれば、マーコイド艦隊の通信ネットワークに多大なダメージを与えることができる。できるだけ多くの敵基地を破壊せよ。

●惑星メタファス



マーコイドたちは惑星メタファスで惑星破壊兵器を完成させ、ソウルスター系の他のセクターに移動しようとしているらしい。
メタファスのマーコイド軍防衛施設を破壊し、惑星破壊兵器を破壊せよ。

●マーコイド・センター・システム

最後のミッションだ。成功すればマーコイドを永遠に葬りさることができる。失敗すれば二度とチャンスは訪れないだろう・・・マーコイド侵略艦隊の攻撃を突破し、惑星クラストの中心核への入口に侵入すること。その先は、まだ正確な情報が得られていない。十分に注意せよ。マーコイドの存在を宇宙から消し去ってくれ・・・幸運を祈る！

Core Design
Japanese Localization Staff

Producer：Jeremy Smith
Programmer：Mark Avory
Game Design：Mark Avory
Roberto Cirillo
Guy Miller
Story：Roberto Cirillo
Guy Miller
Music & Sound Effects：Nathan McCree
Scripted Writen and Narrated：Guy Miller
Gria Mission Briefing：Yvonne Varnier
Animation：Billy Allison
Soulstar cover Artwork：James Ryman
Criative Manager：Guy Miller
Manager：Adrian Smith
Thanks to：Mark Price

Victor Entertainment, Inc.
Production Staff

Exective Producer：小森治信
Producer：永井敏幸
Director：佐藤　岳
Software Evaluation：三沢　了
Test Player：石関宏司、浦野久志
氏家英樹、菊地健治
Manual：十嶋理枝、comix B.
Translator：木村　隆

Promotion & Sales Staff

Manager：新井克巳
Promoter：南　幸樹、前谷　格、
オペラ・ケイノ
Sales Manager：河村利通
Sales：下田竜矢、立石龍男、
内田弥恵、酒井武志、
松岡周三郎、石川克己
Thanks to：皆川　武、笠倉堅之、
富永和也、横井久紀、
小野研二、広瀬千代
島田憲一、大中真美、
谷口　誠、横浦　優

© 1994 CORE DESIGN LIMITED　© 1994 Victor Entertainment, Inc.

このゲームの内容に関するご質問やお問い合わせは、封書でお願い致します。
質問の内容を詳しく紙に書いて、返信用封筒（あなたの名前、住所を書いて８０円切手を貼ったもの）を同封の上、下記までお送り下さい。

〒１５０東京都渋谷区渋谷２−１６−１日石渋谷ビル１０Ｆ
ビクターエンタテインメント株式会社　「ソウルスター」質問係
※ゲームの内容以外のお問い合わせ
ＴＥＬ０３−３４０６−９１３３（平日１５：００〜１８：００）

© 1994 CORE DESIGN LIMITED © 1994 Victor Entertainment, Inc.

ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL .03-3406-9133

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351;
Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155;
U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396

T-60184